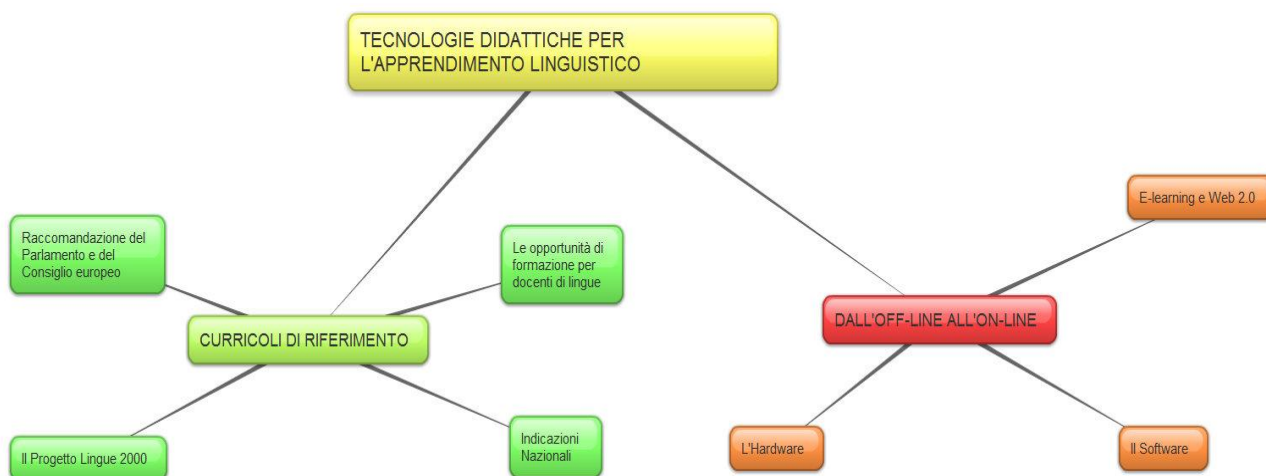


LE TECNOLOGIE DIDATTICHE PER L'APPRENDIMENTO LINGUISTICO

Attilio Galimberti



1. Curricoli di riferimento

1.1 Raccomandazione del Parlamento e del Consiglio Europeo– 2006

Link: <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:it:PDF>

Nel 2006 il Parlamento Europeo e il Consiglio dell'Unione Europea hanno approvato una raccomandazione relativa a otto competenze chiave per l'apprendimento permanente, affinché l'istruzione e la formazione iniziale offrano a tutti i giovani gli strumenti che li preparino alla vita adulta.

La quarta di queste competenze è la cosiddetta "competenza digitale", che consiste nel saper utilizzare le tecnologie della società dell'informazione, con dimestichezza e spirito critico, per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC (Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni, nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.

1.2 Il Progetto Lingue 2000

Link: http://www.progettolingue.net/?page_id=5
www.educational.rai.it/corsiformazione/secondalingua/documenti/rtf/pl2000.rtf
<http://archivio.pubblica.istruzione.it/argomenti/portfolio/index.shtml>

Tra i più importanti progetti ministeriali dell'ultimo ventennio nell'ambito di rinnovamento delle politiche linguistiche nazionali, il Progetto Lingue 2000 è sicuramente uno dei più innovativi. In riferimento alle glottotecnologie, leggiamo negli aspetti metodologici: "Il Progetto Lingue 2000 introduce i seguenti aspetti di innovazione (...): *uso delle nuove tecnologie, anche attraverso il ricorso all'autoapprendimento per uno studio individualizzato*". Allo stesso modo, nelle azioni delle Direzioni Generali e degli Uffici Centrali di tale Progetto, si cita la "correlazione stretta e non casuale tra apprendimento e nuove tecnologie dell'informazione, che *può segnare il salto di qualità nell'apprendimento in generale e nell'apprendimento delle lingue in modo particolare*."

1.3 Indicazioni Nazionali - Regolamento

Link:

http://www.indire.it/lucabas/lkmw_file/licei2010///indicazioni_nuovo_impaginato/ decreto_indicazioni_nazionali.pdf

Nei nuovi programmi dell'istruzione liceale, tra gli obiettivi specifici di apprendimento del secondo biennio per Lingua e Cultura Straniera indicati, si legge: “[Lo studente] utilizza le tecnologie dell'informazione e della comunicazione per approfondire argomenti di studio e, nel quinto anno, utilizza le nuove tecnologie per fare ricerche, approfondire argomenti di natura non linguistica, esprimersi creativamente e comunicare con interlocutori stranieri.”

Nell'Allegato A ('Nota introduttiva alle Indicazioni Nazionali riguardanti gli obiettivi specifici di apprendimento') lo stesso obiettivo è indicato in modo più dettagliato nei risultati di apprendimento comuni all'istruzione liceale, divisi nelle cinque aree (metodologica, logico-argomentativa, linguistica e comunicativa, storico umanistica, scientifica, matematica e tecnologica). Tra i risultati attesi nell'area linguistica e comunicativa, oltre all'*aver acquisito, in una lingua straniera moderna, strutture, modalità e competenze comunicative corrispondenti almeno al Livello B2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento*, troviamo anche *saper utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione*.

Attività 1: accedere ai link indicati precedentemente ai tre punti (1.1, 1.2 e 1.3) e al Portfolio Europeo per la formazione iniziale degli insegnanti di Lingue (PEFIL), reperibile al link: <http://epostl2.ecml.at/LinkClick.aspx?fileticket=8PpREfAzaYI%3D&>.

Con il comando *Trova* individuare le ricorrenze della parola 'tecnologie'. Analizzare le indicazioni relative all'auspicata introduzione di tali tecnologie e, anche in base a un'eventuale esperienza didattica, riflettere sui nuovi scenari didattico-metodologici che si sono aperti in tale ambito nella scuola.

1.4 Le opportunità di formazione per docenti di Lingue

L'interesse mondiale che da anni ruota attorno alle TIC ha favorito la condivisione di esperienze e materiali che si rinnovano e crescono in modo esponenziale.

Elenchiamo qui di seguito un sintetico elenco di esperti (associazioni, gruppi e comunità di apprendimento, individui) che si occupano di TIC per Docenti di lingue e spesso condividono esperienze e attività online.

Webheads in Action – Electronic Village Online (<http://www.webheadsinaction.org/>)

ICT4LT - ICT For Language Teachers (<http://ict4lt.org/>)

IATEFL – Learning Technology Special Interest Group (<http://ltsig.org.uk/>)

E-learning Europa: <http://www.elearningeuropa.info/en/home>

<http://www.elearningeuropa.info/en/newsletters/754>

Russel Stannard (<http://teachertrainingvideos.com/>)

Nik Peachey (<http://daily-english-activities.blogspot.it/>)

Larry Ferlazzo (<http://larryferlazzo.edublogs.org/>)

Graham Stanley (<http://blog-efl.blogspot.it/>)

Gavin Dudeney & Nicky Hockly (<http://www.youtube.com/watch?v=DsaROgioQQI>)

TESOL (<http://americantesol.com/tesol-lectures.htm>)

Rimandiamo al link <http://www.scoop.it/t/tecnologie-di-apprendimento-per-docenti-di-lingue> per un approfondimento sulle opportunità di formazione reperibili sul Web.

2. Dall'*off-line* all'*on-line*

2.1 L'hardware

L'uso delle tecnologie è sempre stato connesso ai diversi approcci in auge. Senza ricordare giradischi e magnetofoni, le audiocassette, per esempio, sono state ampiamente utilizzate con l'approccio strutturalista, mentre le videocassette prima, i CD-Rom e i DVD dopo hanno accompagnato e accompagnano prevalentemente i metodi comunicativi.

I tradizionali laboratori linguistici audioattivi-comparativi, dotati di cuffie e di postazione studente (con registratore per audiocassette o con monitor video) si sono rapidamente trasformati in laboratori multimediali digitali, spesso modificandosi anche nella struttura, con l'eliminazione delle ingombranti cabine a favore di postazioni aperte, talvolta raccolte in 'isole' dotate di personal computers. Nei laboratori più moderni (e più costosi) l'insegnante può anche monitorare lo svolgimento degli esercizi effettuati dagli studenti, raccogliere, classificare e valutare i risultati dei loro test in un *digital recorder*.

Internet e le Lavagne Interattive Multimediali hanno poi amplificato le applicazioni d'uso nella didattica delle lingue.

Lo svantaggio principale dei laboratori linguistici, oltre al costo e alla veloce obsolescenza, è rappresentato dal vincolo spazio-temporale. Per sopperire a tale inconveniente, sono possibili anche postazioni 'mobili', mediante l'utilizzo di *trolleys* che consentono il trasporto di *notebooks* direttamente nelle normali aule scolastiche. In tal modo gli studenti, singolarmente o a coppie, possono lavorare con CD audio, CD-Rom e DVD (con la semplice aggiunta di un auricolare o cuffia) e, se l'edificio scolastico è dotato di rete wireless, utilizzare anche le risorse offerte dal Web mediante il collegamento a Internet.

In situazioni di risorse tecnologiche più 'povere', il docente di lingue dispone almeno di un lettore CD (il registratore audio è diventato ormai obsoleto dato che i corsi di lingua non sono più accompagnati da audio cassette) e di videoregistratori con apparecchio televisivo, ove siano disponibili ancora corsi o film in videocassetta, o lettori DVD, solitamente collocati in un'aula video o facilmente trasportabili con apposito carrello.

Sempre riferendoci all'hardware, l'utilizzo della macchina fotografica digitale, della videocamera e dello scanner risultano particolarmente adatti allo sviluppo di progetti di scambi linguistici e interculturali tra scuole diverse.

L'ultimo *gadget* tecnologico, infine, favorito da progetti e finanziamenti regionali o nazionali, è costituito dall'introduzione del *tablet*, il cui utilizzo rientra nel concetto più ampio del *mobile learning*.

Per chi desiderasse approfondire il concetto di *m-learning*, accedere a questo link: http://www.tdjournal.itd.cnr.it/files/pdfarticles/PDF52/7_TD52_Pieri.pdf

2.2 Il software

Da anni tutte le case editrici producono materiali didattici multimediali che accompagnano i libri di testo cartacei. Dalle audio e videocassette si è quindi passati ai CD audio (ora anche con file in formato mp3), ai CD-Rom interattivi (che permettono di effettuare esercitazioni in autocorrezione), fino ai più capienti DVD e DVD-Rom, utilizzabili tramite l'apposito lettore del computer o il lettore DVD.

Focalizzandoci nell'ambito dell'utilizzo del computer nella didattica delle lingue, oltre ai prodotti 'chiusi' offerti dalle case editrici (CD-Rom), i software più utilizzati per la manipolazione di informazioni riguardano il ***word processing*** e le ***presentazioni elettroniche***.

I programmi di elaborazione del testo sono ormai normalmente utilizzati per la redazione di testi di diverso genere (verifiche, relazioni, programmazioni, ecc.), ma poco sfruttati per le attività di manipolazione del testo (montaggio e smontaggio del testo a video, riordino di parole e frasi per la ricostruzione del significato, individuazione di informazioni principali e secondarie, correzione ortografica, uso dei sinonimi, ecc.), che

può essere arricchito anche con l'inserimento di immagini e, per i più esperti, può essere strutturato in semplici ipertesti.

I software per le presentazioni elettroniche, invece, sono ampiamente utilizzati in ambito scolastico per la creazione di presentazioni composte da diapositive contenenti non solo testo, ma anche oggetti multimediali e collegamenti ipertestuali, con la possibilità di creare interessanti ipermedia.

Attività 2: progettare un breve segmento didattico, rivolto a una classe di scuola secondaria di primo grado o classe di biennio o triennio di scuola secondaria di secondo grado, in cui si utilizzi hardware e software *off-line* (cioè senza l'uso di Internet), esplicitando gli obiettivi didattici, le abilità linguistiche coinvolte e le competenze attese.

2.3 E-learning e Web 2.0

L'*e-learning* è una forma di apprendimento tramite l'uso del computer, del Web e di appositi strumenti e materiali. Esso viene spesso associato ad altre terminologie, come il *blended learning* (apprendimento misto, parte da svolgere online e parte in presenza), il *Computer Assisted Language Learning* (CALL), il *Technology Enhanced Language Learning* (TELL), il *Computer Mediated Communication* (CMC), ecc. Al di là delle singole definizioni, comunque, la 'rivoluzione' consiste nel passaggio dalla semplice interazione con il computer alla interazione *tramite* il computer con altre persone e nel passaggio dall'*off-line* all'*on-line*.

Ciò sta avvenendo grazie al Web 2.0 (*read-write-web*), una nuova frontiera online che consente agli utenti del web di partecipare in modo attivo e di creare essi stessi i contenuti del web stesso. La differenza col Web 1.0 (*read only*), consiste nel fatto che tale prima forma del Web rappresentava una 'vetrina' che permetteva solo di avere accesso alle informazioni (come se si visitasse una biblioteca o si guardasse la televisione), senza poter intervenire in modo interattivo.

La presenza di innumerevoli *tools* in rete di Web 2.0, in continua evoluzione, incrementa costantemente la produzione e la condivisione di informazioni testuali, audio e video, e favorisce il lavoro collaborativo, realizzando così concretamente il nuovo approccio comunicativo possibile grazie al collegamento in rete dei computer.

Diversi sono i progetti a livello europeo che si occupano di tali argomenti. Tra tutti, indichiamo il progetto TACCLE (<http://www.tacCLE.eu/content/view/3/30/lang.it>), che alcuni anni fa ha prodotto e condiviso un pratico manuale di *e-learning* per insegnanti. Tale manuale è scaricabile dalla pagina del wikispace LEND <http://lendbg.wikispaces.com/> (al punto: 'Come manuale di consultazione dei principali strumenti del Web 2.0 potete consultare questo manuale di E-learning, creato da insegnanti europei per insegnanti europei').

Ulteriori informazioni sul Web 2.0 si possono trovare al link <http://www.scoop.it/t/strumenti-del-web-2-0>.

2.4 Gli strumenti del Web 2.0

Risulta praticamente impossibile elencare tutti i *tools* disponibili sul Web 2.0 per l'apprendimento in generale e l'apprendimento delle lingue in particolare.

Proponiamo quindi una catalogazione in grandi gruppi dei *tools* più importanti e più utilizzati, con l'indicazione degli ambiti comunicativi nei quali essi possono utilizzati nel processo di insegnamento/apprendimento delle lingue.

Al termine di questo elenco, riportiamo alcuni link a esperienze di *online* e *blended learning* realizzate da docenti di lingua inglese in Italia e un link a wikispaces di scuole da tutto il mondo.

A) Audio e video (per la comprensione, produzione e interazione orale)

[Vocaroo](#) – registrare la propria voce

[Voki](#) - registrare la propria voce o far parlare un avatar

[Voicethread](#) – aprire discussioni (partendo anche da immagini), registrando la propria voce o scrivendo del testo

[Voxopop](#) - audio message board

[Audacity](#) – creare podcast

[Animoto](#) – creare video da immagini

[GoAnimate](#) – creare animazioni sotto forma di clip video, utilizzando modelli preconfezionati o personalizzabili.

[Intervueme](#) – sito per creare questionari e far rispondere mediante video messaggi.

[Wevideo](#) – sito per caricare video creati da studenti

[TeacherTube](#) – video creati da e per insegnanti.

B) Scrittura collaborativa (per la comprensione e produzione scritta)

[Google Docs](#) – servizio Google che permette di scrivere e apportare modifiche a documenti online, salvarli online e scaricarli sul computer o caricare su Google Docs documenti che si hanno sul computer. Si possono scrivere documenti da qualunque posto in cui ci si trovi, con qualsiasi computer e saranno salvati direttamente nel proprio account Google.

[\(Edu\)Glogster](#) – creazione di poster interattivi

[Wallwisher](#) - online noticeboard. Ideale per inserire annunci, note o commenti, come se si usassero dei *Post-its*.

[Storybird](#) – creare brevi storie con l'uso di immagini in modo collaborativo, da condividere con chi si desidera

[Xtranormal](#) – creare semplici animazioni 3D, partendo da un testo scritto

[Slideshare](#), [Prezi](#), [Sliderocket](#) – ottime alternative a PowerPoint per effettuare presentazioni elettroniche online

[Wikispace](#), [PbWorks](#) – per creare un wikispace

[WordPress](#) – per creare blog e siti web

[Google Sites](#) – per creare siti web

C) Siti per esercitazioni *freeware* plurilingue

<http://lendbg.wikispaces.com/MODULO+B1>

http://www.dienneti.it/lingue_straniere/lingue-straniere.htm#multilingue

<http://interactivesites.weebly.com> (interactive sites for Education, con giochi; ottimo anche per CLIL)

D) Tools per creare test online in autocorrezione

[ThatQuiz](#) – apparentemente per matematica, ottimo invece anche per le lingue!

[Quizlet](#) – creare flash cards e quiz di lessico

[ProProfs](#) – creare test online in autocorrezione

[Socrative](#) – fare quiz e domande varie e visualizzare immediatamente le risposte degli studenti

E) Piattaforme educative (utili per creare e gestire classi online)

[Moodle](#) – la piattaforma open-source per eccellenza

[Edmodo](#) – social networking educativo (ottima alternativa a Moodle)

[Engrade](#) – simile al precedente

[Schoology](#) – simile al precedente

[Kairos](#) – piattaforma gratuita della Garamond

F) Siti per progetti online

[E-Twinning](#) – community delle scuole in Europa. Piattaforma per realizzare progetti collaborativi.

[E-pals](#) – piattaforma per realizzare progetti collaborativi con scuole statunitensi e altre parti del mondo.

G) Miscellanea

[Wequest](#) – come effettuare ricerche guidate in base a siti preselezionati dai docenti

[Google Earth](#) – tutto il mondo visibile online tramite immagini satellitari

[Scoop.it](#) – piattaforma per raccogliere e condividere online materiali rilevanti per le persone interessate a un determinato ambito

[Edcanvas](#) – semplice tool per organizzare, presentare e condividere lezioni (si inseriscono file di vario genere e video)

[Mindmaps](#) – insieme di *tools* che permettono di creare collaborativamente mappe concettuali e condividerle online

Per un approfondimento su *tools* specifici, rimandiamo ai sei moduli del wikispace LEND Bergamo, creato dall'autore di questi materiali (<http://lendbg.wikispaces.com/>), che trattano in modo esauriente tematiche relative a:

1. Uso didattico dei dizionari online plurilingue e dei traduttori elettronici
2. Preparare test e verifiche online in autocorrezione
3. Sfruttare il materiale freeware
4. Creare attività di podcasting
5. Gestire classi online
6. Creare un wikispace di classe.

Attività 3: scegliere un *tool* del Web 2.0 e progettare un breve segmento didattico, rivolto a una classe di scuola secondaria di primo grado o classe di biennio o triennio di scuola secondaria di secondo grado, esplicitando gli obiettivi didattici, le abilità linguistiche coinvolte, le competenze attese e il valore aggiunto fornito dalla tecnologia.

Esperienze di siti educationals (online o blended learning) realizzate da docenti di lingua inglese in Italia e all'estero

<http://amaldi-english-corner.wikispaces.com> (wikispaces di classe dell'autore)

<http://nattaefl.wikispaces.com> (wikispaces di classe dell'autore, con sezione di English for Science)

<http://galliefl.wikispaces.com> (wikispaces di classe dell'autore, con sezione di Business English e English for Tourism)

http://sportelloing.blog.tiscali.it/?doing_wp_cron ('sportello' online per studenti d'inglese)

<http://wikiorkiwi.wikispaces.com/> (wikispace di classe, con diverse esercitazioni)

<http://learnonline-mgs.blogspot.it/> (blog di letteratura inglese)

<http://www.cyberteacher.it/> (sito per esercitazioni varie)

<http://educationalwikis.wikispaces.com/> (elenco di educational wikis creati da docenti di tutto il mondo)

Bibliografia consigliata

1. G. Dudeney & N. Hockly, *How to... Teach English with Technology*, Pearson Longman, 2007.
2. F. Cavaliere, *T.E.L.L. Technology Enhanced Language Learning. Il contributo della tecnologia nell'apprendimento della seconda lingua*, Diogene Edizioni, 2012
3. P. Nobili (a cura di), *Oltre il libro di testo – Multimedialità e nuovi contesti per apprendere le lingue*, Carocci Faber, 2006
4. L. Ferlazzo, K.H. Sypniewski, *The ESL/ELL Teacher's Survival Guide*, Wiley, 2012
5. UNESCO ICT Competency Framework for Teachers <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/access-to-knowledge/unesco-ict-competency-framework-for-teachers/>

Sitografia consigliata

1. European Centre for Modern Languages, *European Portfolio for Student Teachers of Languages* (EPOSTL), in <http://www.ecml.at/tabid/277/PublicationID/16/Default.aspx>

2. Pete Sharma, *Enhancing classroom language learning through technology*, EAQUALS CONFERENCE 2011, Prague, in http://clients.squareeye.net/uploads/eaquals2011/documents/Prague_conference_materials/Sharma_plenary_Enhancing_classroom_language_learning.pdf
3. *Lingue Straniere, Glottotecnologie e Dislessia*, in <http://edutec.unime.it/documenti/dislessia.pdf>
4. TheConsultants-E, *Teaching With Technology Newsletter*, 2006-2013, in <http://www.theconsultants-e.com/newsletter/archive.aspx>